

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN PANCING PINTAR PADA ANAK
KELOMPOK A TK KENARI III DRAGAN MUSUK
BOYOLALI TAHUN 2013/2014**

**NASKAH PUBLIKASI
Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1 Program Studi
Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini
(PG –PAUD)**



**SULASTRI
A53C111037**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. A. Yani Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax. 715448 Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini Pembimbing Skripsi / Tugas Akhir :

Nama : Drs. Muhammad Yahya, M.Si.

NIP/NPK : 147

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : SULASTRI

NIM : A53C111037

Program Studi : PAUD PSKGJ

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
PERMULAAN MELALUI PERMAINAN PANCING PINTAR
PADA ANAK KELOMPOK A TK KENARI III DRAGAN
MUSUK BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan. Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 16 Juni 2014

Pembimbing

Drs. Muhammad Yahya, M.Si.

NIK. 147

PUBLIKASI

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI PERMAINAN PANCING PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A TK KENARI III DRAGAN MUSUK BOYOLALI TAHUN 2013/2014

Oleh

*SULASTRI,A53C111037,Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UMS*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak didik kelompok A TK Kenari III Dragan, Musuk, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014 melalui permainan Pancing Pintar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan 2 siklus. Prosedur Penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek Penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok A TK Kenari III Dragan, Musuk, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014 sebanyak 19 anak terdiri dari 7 laki-laki 12 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan komparatif. Sedangkan validitas data yang digunakan adalah triangulasi dan analisisnya dengan kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil tindakan siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan selama penelitian, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada anak didik kelompok A TK Keanri III Dragan, Musuk, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak pada prasiklus kemampuan anak baru mencapai 42,3% siklus I sebesar 59,2% dan siklus II sebesar 83,8%. Dengan demikian penggunaan media permainan pancing pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak didik kelompok A TK Kenari III Dragan, Musuk, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014.

Kata kunci: *Kemampuan berhitung permulaan, melalui permainan pancing pintar*

A. PENDAHULUAN

Kelompok A TK Kenari III Dragan, Musuk, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014 mempunyai peserta didik sebanyak 19 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 12 anak perempuan yang tingkat kemampuan berhitungnya masih rendah. Tingkat kemampuan berhitungnya baru mencapai 42,3%. Hal ini disebabkan cara guru dalam menyampaikan pembelajaran tidak menggunakan alat peraga. Guru mendominasi anak dengan pembelajaran klasikal, serta guru kurang kreatif dan berkreasi, sehingga anak menjadi bosan dan jenuh.

Maka untuk mengantisipasi permasalahan tersebut peneliti ingin menyampaikan salah satu alternatif tindakan yang kreatif yang mana dapat dikembangkan melalui pancing pintar. Dengan bermain melalui permainan pancing pintar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan bagi anak kelompok A TK Kenari III Dragan, Musuk, Boyolali.

Berhitung permulaan di taman kanak-kanak mempunyai 5 indikator yang harus dicapai oleh anak antara lain (1) membilang menyebut urutan bilangan dari 1-10, (2) membilang dengan menunjuk benda, (3) menghubungkan/memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5, (4) menyebutkan kembali pengurangan dengan benda sampai 5, (5) menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-5 (Permendiknas No.58, Tahun 2009). Dalam pencapaian tingkat perkembangan tersebut bukanlah hal yang mudah bagi guru. Guru bukan saja menguasai bahan ajar tetapi juga harus menguasai teknik-teknik pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat terlaksana sesuai tujuan.

Sebagai langkah awal untuk meningkatkan kecerdasan berhitung, anak-anak harus dikenalkan dengan angka terlebih dahulu, hal ini dimaksudkan agar anak bisa berhitung dan mengembangkan kecerdasan logis. Mereka dapat belajar menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Selain itu anak-anak yang cerdas dalam berhitung bisa dengan

cepat menguasai konsep waktu dan menjelaskan konsep-konsep secara logis (Wili Astuti,2011)

Rendahnya kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Kenari III Dragan disebabkan antara lain guru dalam mengajar kurang bervariasi sehingga proses pembelajaran kurang diminati anak. Selain itu media yang digunakan kurang dapat menstimulus anak, guru seringkali hanya menggunakan bantuan papan tulis dan kapur sebagai media. Sehingga dalam pembelajaran yang mengembangkan aspek berhitung kurang maksimal.

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melakukan pembelajaran melalui permainan pancing pintar. Permainan pancing pintar dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan, Anak-anak dengan aktif dilibatkan untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan dalam memainkan suatu permainan, anak-anak dapat melihat sejumlah angka-angka berkali-kali, namun tidak dalam cara yang membosankan (Yaliningrum,2011).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan penelitian ini berjudul : “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan pancing pintar pada anak kelompok A TK Kenari III Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali Tahun 2014.

Adapun masalah yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah apakah permainan pancing pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A TK Kenari III Dragan, Musuk, Boyolali sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan

pancing pintar pada anak kelompok A TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali. Dengan alasan peneliti bekerja pada tempat tersebut sehingga memudahkan untuk memperoleh data dan mempunyai peluang yang luas. Selain itu TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret, April dan Mei tahun pelajaran 2013/2014.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali tahun pelajaran 2013/2014, dengan jumlah anak 19 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis(1988) dalam Sarwiji Suwardi (2008:34), mengemukakan bahwa penelitian tindakan ini menggunakan 4 komponen, diantaranya adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Untuk memperkuat data dari hasil observasi dan catatan lapangan yang telah dilakukan maka penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung

Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung ini berisi tentang hasil pelaksanaan kegiatan yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

2. Lembar Observasi Penerapan Permainan Pancing Pintar

Lembar observasi ini berisi tentang catatan pelaksanaan peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan pancing pintar.

3. Lembar catatan lapangan adalah suatu data yang digunakan untuk mencatat semua kejadian diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul waktu pelaksanaan kegiatan.

Keberhasilan kegiatan penelitian dapat diketahui dengan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak yang meliputi aspek : membilang menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang dengan menunjuk benda, menghubungkan/memasang lambang bilangan dengan benda- benda sampai 5, menyebutkan kembali pengurangan dengan benda sampai 5, menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-5. Prosentase keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 80%.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara komparatif, yaitu membandingkan keberhasilan antar siklus I dan II. Analisis merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang dirumuskan, yaitu dengan cara menyeleksi data sesuai permasalahannya.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang peningkatan pada setiap siklus akan dilihat bagaimana pengaruh permainan pancing pintar terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali.

Berdasarkan pengamatan dan hasil analisis data yang ada, hasil belajar melalui permainan pancing pintar dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak. Dapat dilihat bahwa sebelum pelaksanaan tindakan sampai pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus ke siklus berikutnya. Alokasi waktu setiap pertemuan selama 45 menit, sebelum pelaksanaan tindakan rata-rata prosentase anak 42,3%, siklus I mencapai 59,2% dan siklus II mencapai 83,8%. Pelaksanaan kegiatan observasi dilaksanakan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru sebagai pelaksana kegiatan.

Pelaksanaan penelitian, peneliti atau guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, bernyanyi. Selanjutnya guru mengkondisikan anak untuk mengenal alat permainan yang digunakan. Proses pembelajarannya dibuat sistem kelompok, adapun urutan pelaksanaan sebagai berikut :

- (1) Peneliti mengajak anak untuk berdoa
- (2) Peneliti memberikan salam pada anak
- (3) Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi
- (4) Peneliti menyuruh anak memulai permainan pancing pintar
- (5) Peneliti menyuruh anak memancing ikan yang ada gambar angka 3 dan 5
- (6) Peneliti memberikan bimbingan dan motivasi pada anak yang kurang mampu
- (7) Peneliti melakukan review untuk mengetahui perkembangan anak
- (8) Peneliti menutup kegiatan dengan do'a

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan guru diperoleh hasil sebagai berikut :

- 1) Setelah melakukan permainan pancing pintar anak lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran
- 2) Melalui permainan, guru sebagai pelaksana dan anak-anak bermain pancing pintar dengan senang, sampai waktu istirahat masih ada anak yang tidak mau berhenti bermain
- 3) Kemampuan anak dalam berhitung meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Perkembangan kemampuan berhitung mengalami peningkatan sebesar 16,9% dari 42,3% menjadi 59,2%. Pada siklus I dari 19 anak yang sudah mencapai target 10 anak dan 9 anak belum mencapai target yang telah ditentukan. dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 24,6% dari 59,2 menjadi 83,8% pada siklus ini ada 17 anak yang sudah mencapai target dan 2 anak yang belum mencapai target. Tetapi setiap siklusnya sudah

mengalami peningkatan sesuai dengan rencana indicator kinerja yang diharapkan atau direncanakan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam beberapa tahap tindakan dari siklus I dan siklus II, serta dari semua hasil pembahasan dan analisis yang telah dilakukan bisa diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan pancing pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak didik. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan berhitung permulaan dari sebelum tindakan sampai pada siklus II yaitu sebelum tindakan 42,3% siklus I 59,25 dan siklus II mencapai 83,8%.
2. Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan sebagai berikut :
 - a. Peneliti mempersiapkan setting dan alat yang akan digunakan
 - b. Peneliti mengkondisikan anak (menjelaskan aturan permainan)
 - c. Peneliti memberikan tugas kepada anak untuk memancing ikan sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan
 - d. Guru /peneliti memberikan review dan pesan kepada anak
3. Melalui permainan pancing pintar ini dapat menimbulkan keberanian, rasa percaya diri sehingga anak mampu berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti,Wili.2011,*Bermain dan Teknik Permainan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Yaliningrum.2011.*Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan Pancing Pintar Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Gantiwarno Klaten*.Skripsi UNY tidak diterbitkan.